Orientando o jogador através do Level

Conceitos Arquitetônicos

Proporção

Escala

Ênfase

Balanço

Unidade

Ritmo

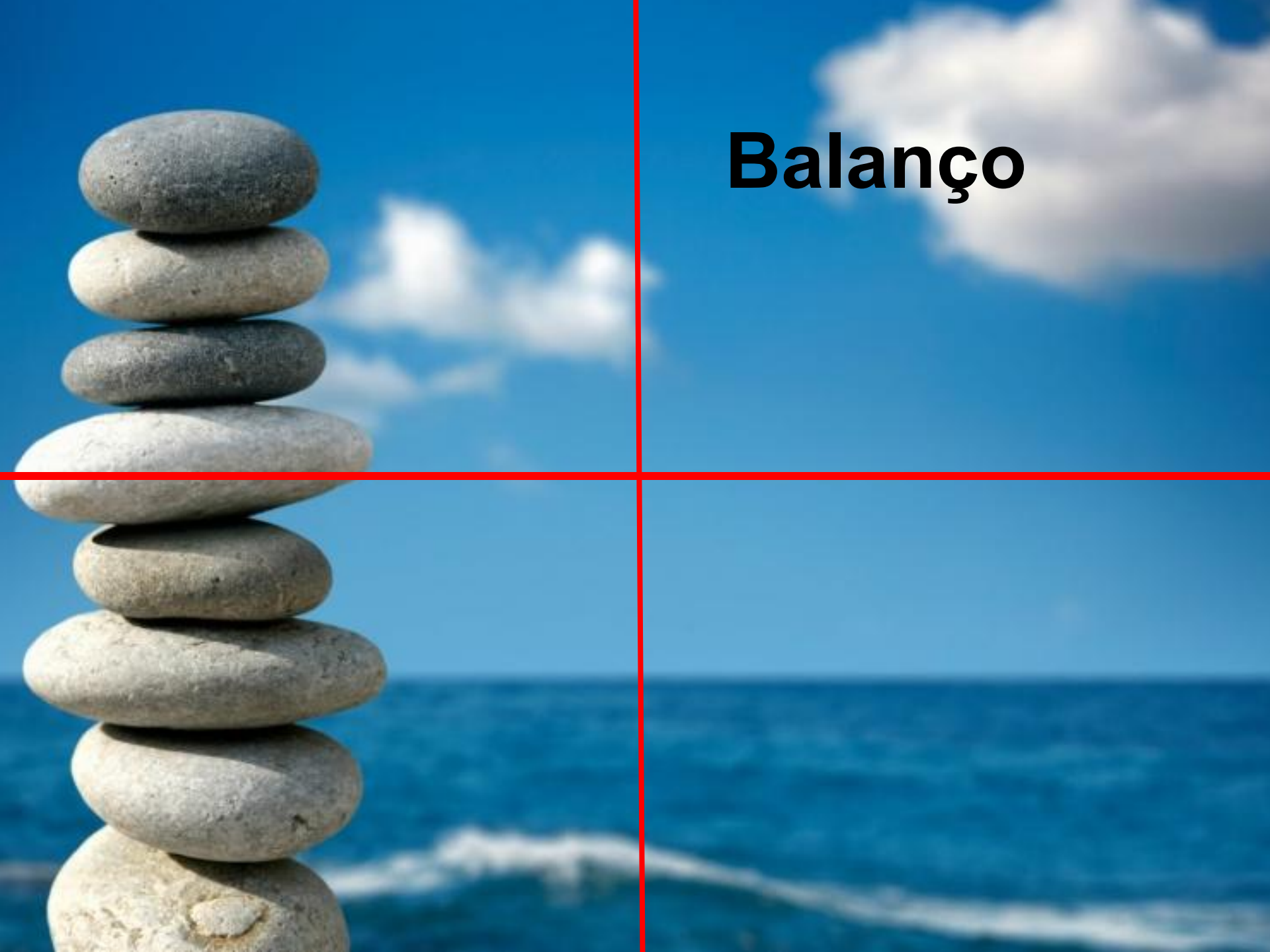
Harmonia

Proporção

É o tamanho de uma coisa comparada a ela mesma.

Escala.

Ênfase



Balanço

Ritmo.

Harmonia.

Contraste

Composição

Técnicas de Atração. Cutscene. O uso de filmes dentro do game tem a desvantagem de quebrar o fluxo do jogo, mas são muito eficientes para mostrar como navegar por partes complexas do level.

Técnicas de Atração: Movimento

- O Uso de partes móveis ou a própria movimentação de personagens é uma forma eficiente de atrair a atenção do jogador

Técnicas de Atração: Personagem

Técnicas de Atração: Itens

Técnicas de identificação- Marcos territoriais (Landmarks)

Técnicas de identificação - Estilo

Guias: Placas (Team Fortress 2)

Guias: Linhas (Portal)

Guias: Barreiras físicas